

Pastiche

パステイシュー

ショーン・D・マクドナルド 作



2~4
人用



10歳
以上



45~60
分

過去6世紀にわたる泰西名画が描かれた34枚の依頼カード。この依頼を選んでいくことで、美しい色の世界が立ち現れます。うまくタイルを置いて原色の絵具を獲得したり、名画の制作者たちが使った色のパレットを再現していくことで、プレイヤーは手数料を獲得していきます。このユニークで歯ごたえのあるゲームを通じて、芸術家たちの絵、パレット、歴史を探検しましょう。ご家族みなさんでお楽しみください。

内容物

依頼カード34枚

依頼カードには、2~7色の絵具、7~16点の「手数料ポイント」、そして絵画についての情報(名称・ギャラリー・発表年・画家・国籍など)が示されています。17人の画家がそれぞれ2枚ずつで34枚、という構成になっています。



パレットカード132枚

パレットカードには絵具が1色、その色の名前と共に描かれており、加えてその色の「点数」であるパレット・ポイントが数字で書かれています。パレットカードを使って依頼カードに描かれた絵画を完遂させ、手数料ポイントを獲得しましょう。



パレットカードの内訳は以下のようになっています。

- ・原色 (Primaries)。赤 red / 青 blue / 黄 yellow の3色が各8枚。4点。
- ・等和色 (Secondaries)。橙 orange / 緑 green / 堇 violet / 茶 brown の4色が各12枚。1点。
- ・第三色 (Tertiaries)。琥珀 amber / 緋 scarlet / オリーブ olive / 鴨の羽 teal / マゼンタ magenta (深紅) / パープル purple (赤紫) の6色が各6枚。2点。
- ・無彩色 (Shades)。白 white / 黒 black / 灰 gray の3色が各6枚。白と黒は3点、灰は6点。
- ・土器色 (Bisque)。6枚、4点。

訳補: Bisqueは素焼きの陶器の色の意ですが、色域に幾分幅のある表現で、このゲームでは象牙色に近いものとなっています。



パレットタイル54枚、スタートタイル1枚

パレットタイルは正六角形で、それぞれの角に三原色いずれか1色の絵具が描かれ、中央には原色の絵の具が1色または2色描かれています。スタートタイルはパレットタイルを3枚分つなげたものです。

早見表4枚

片面は絵具を混ぜてでき上がる色の一覧表、もう片面には手番の流れが書かれています。



ゲームボード1枚とルール



ゲームの目的

このゲームの目的は、勝利点を集めることです。依頼カードに書かれた絵画を完成させることで、ポイントが手に入ります。依頼カードの完遂による手数料ポイントが一定量に到達した時点でゲーム終了となります(「ゲーム終了」のところであらためて説明します)。手数料ポイント、パレット・ポイント、ボーナス・ポイントをすべて足し合わせ、合計点の最も多いプレイヤーが勝者となります。

準備

スタートタイルを場の中央に置きます。この周りにパレットタイルを置いていくこととなりますので、タイルを置くための場を60cm四方くらい取っておき、その中央にスタートタイルを置くようにしましょう。

場の脇にゲームボードを置きます。できれば全員の手の届くところに置くようにしましょう。パレットカードは、色ごとの山に分けてボード上に示されたとおりに置きます。このボード上のパレットカードを、このルールでは以降「パレット銀行」と呼ぶことにします。プレイヤーは全員、ここから「橙 orange / 緑 green / 堇 violet / 茶 Brown」(つまり等和色に属する全ての色)のパレットカードを各1枚、合計4枚ずつ受け取ります。受け取ったパレットカードはゲーム開始時点における手札となります。

パレットタイルは全て伏せてよく混ぜ、同じく場の脇、これもできれば全員の手の届くところに伏せたまま置いておきます。ゲームボードとは場をはさんで反対側にくるようにすると良いでしょう。ゲーム開始にあたり、プレイヤーは全員、ここからパレットタイルを2枚ずつ受け取って手元に置きます。

依頼カードを全てよく切り、全員に2枚ずつ伏せて配ります。さらに4枚をめくり、「ギャラリー」(つまり場札)として場の脇に並べて置きます。残りのカードは伏せて積み、山札として場札の右隣に置きます。

図をご参照ください。

準備



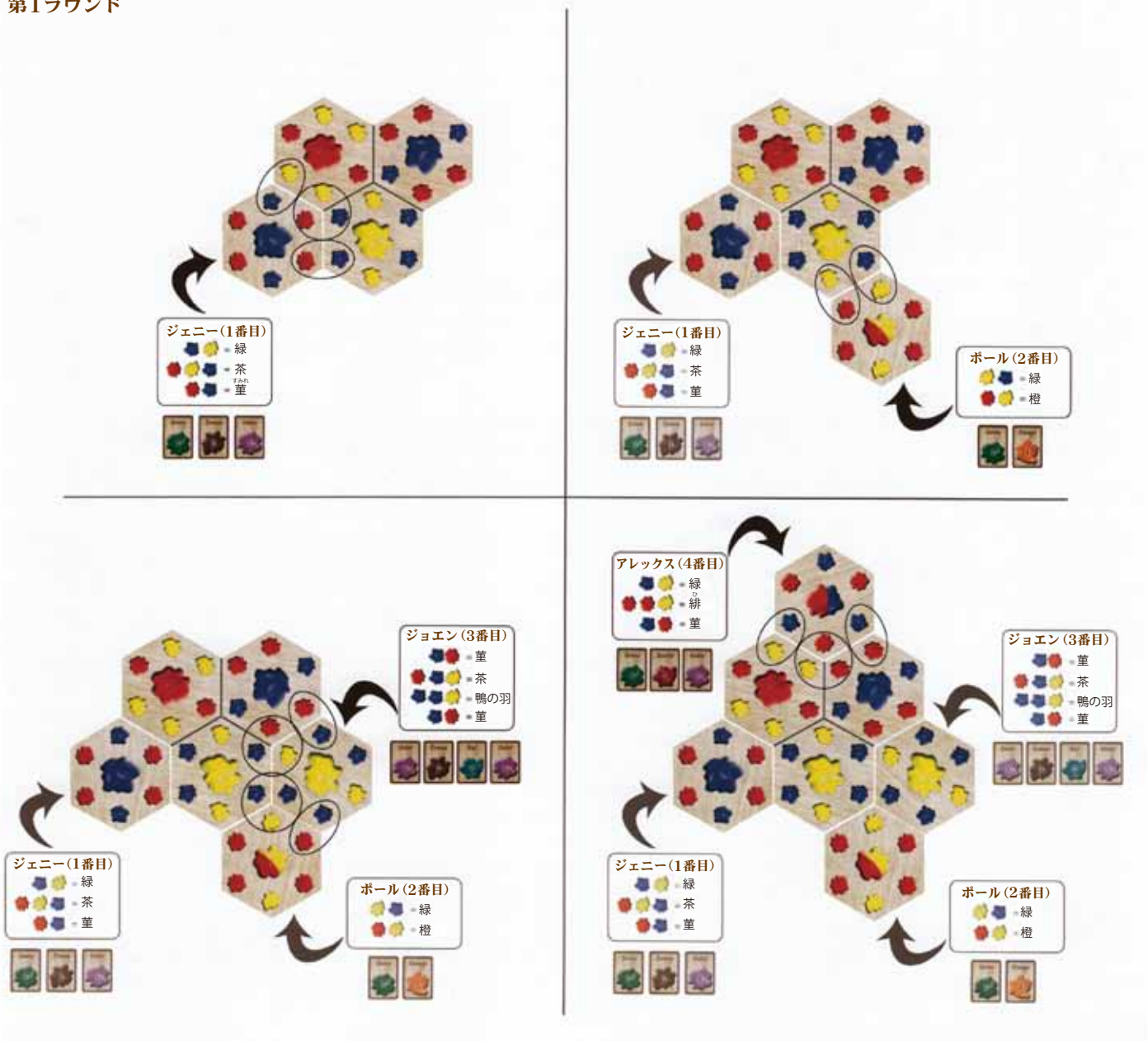
ゲームの流れ

「スタートプレイヤー」をランダムに1人決めます。手番には以下のことを、書かれている順番で行います。

- 1 手元からパレットタイルを場に1枚出して色を作り、その色のパレットカードをボードから取ります。
- 2 (任意) 望むなら、他のプレイヤーやパレット銀行(つまりボード)とパレットカードを取引します。
- 3 (任意) 望むなら、手札の依頼カードを1枚、ギャラリーと取引します。
- 4 (任意) 望むなら、必要なパレットカードを全てパレット銀行に支払い、依頼カードの絵画を完成させます。完成させた依頼カードは自分の手元に公開します。
- 5 手札のパレットカードの枚数が上限の8枚を超えていないか確認します。
- 6 最後に、パレットタイルを1枚引いて手に加えます(これで再び2枚になるはずです)。

1 手元からパレットタイルを場に1枚出して色を作り、その色のパレットカードをボードから取ります。

第1ラウンド



第2ラウンド

ジェニー (5番目)

- 緑
- パープル
- 琥珀
- 堇

ポール (6番目)

- 青か黄を選択

ジェニー (5番目)

- 緑
- パープル
- 琥珀
- 堇

ポール (6番目)

- 青か黄を選択

ジョエン (7番目)

- 橙
- マゼンタ
- 鴨の羽
- 取れない

ジェニー (5番目)

- 緑
- パープル
- 琥珀
- 堇

ポール (6番目)

- 青か黄を選択

ジョエン (7番目)

- 橙
- マゼンタ
- 鴨の羽
- 取れない

アレックス (8番目)

- 堇
- 赤
- 橙

ジェニー (5番目)

- 緑
- パープル
- 琥珀
- 堇

パレットタイルの置き方

手元にある2枚のタイルのうち1枚を選び、すでに場に出ているパレットタイルやスタートタイルのいずれか(1枚でも複数でも)と少なくとも1辺が接するような形で置きます。タイルを置く際の戦法は色々ありますが、基本的には以下の3つを目指して置くようにすると良いでしょう。

- 1) パレットカードをなるべく多く集める
- 2) 依頼を完遂するために必要な特定の色を作る
- 3) 他プレイヤーの計画を妨害する

パレットカードを作る

タイルを置くと、既に置かれている別のタイルと角と角がくっつく形になります。置いたタイルの角に描かれている原色の絵具と、隣のタイルのくっついている角に描かれている原色の絵具を組み合わせ、早見表を見てどのパレットカードが獲得できるか確認します(図の例を確認してください)。1回の手番で複数のパレットカードを獲得できることも珍しくはありません。なお、同色の絵具2つ分だけでは、「絵具の組み合わせ」にはならないことに注意してください。同色の絵具だけでパレットカードを獲得する場合、角の絵具を3つ組み合わせなければいけません。

原色の獲得

どのタイルにも、中央に原色が1つないし2つ描かれています。タイルの角に描かれた絵具を組み合わせる代わりに、このタイル中央に描かれた色の絵具を1枚だけ獲得することを選んでも構いません。中央に原色が2つ描かれている場合は、どちらの原色を取るか選択してください。両方取れるわけではありません。前述の通り、原色のパレットカードを獲得する方法はこれ以外にも、角の絵具を同色で3つ組み合わせるといったやり方があります。また、次の項で説明しますが、パレット銀行との取引で手に入れる、ということもできます。



2 望むなら、他のプレイヤーやパレット銀行(つまりボード)とパレットカードを取引します。

手番のプレイヤーは他のプレイヤーとパレットカードを好きなように取引して構いません(依頼カードの取引はできません)。取引は手番プレイヤーが絡むものでなければならないので、手番以外のプレイヤー間での取引はできません。

これに加えて手番プレイヤーは、パレット銀行と取引を行うこともできます。パレット銀行との取引における交換比率は以下の通りです。

- 同色のパレットカード3枚を払うと、白・黒・等和色(1点のカード)・第三色(2点のカード)の中から好きなものを1枚もらえます。
- 黄1枚と茶1枚を払うと、土器色のカードを1枚もらえます。
- 白1枚と黒1枚を払うと、灰色のカードを1枚もらえます。
- 原色のパレットカード1枚と、何色でも構わないので「追加料金」としてもう1枚を払うことで、別の原色のパレットカードを1枚もらえます。

取引で払ったパレットカードは、パレット銀行の対応する山に置いてください。

(訳注：他プレイヤーとの取引とパレット銀行との取引、両方を同じ手番に行って構いません)

3 望むなら、手札の依頼カードを1枚、ギャラリーと取引します。

手番のプレイヤーは手札の依頼カードを1枚だけ、ギャラリーに出ている4枚の依頼カードのうち1枚と交換できます。他のプレイヤーとの交換はできません。ギャラリーのカードは常に、その時々の手番プレイヤーに対して開かれています。交換用途でもそうですし、次の項で説明する、依頼の完成についてもそうです。

4 望むなら、依頼を完遂します。

依頼カードに示されている絵具を全てそろえると、その依頼を完遂できます。1回の手番に複数の依頼カードを完遂することもできます。依頼を完遂できるのは、自分の手番のときだけです。完遂の際は、他のプレイヤー全員に、その依頼カードと、必要なパレットカードを全て公開します。そして、完遂した依頼カードのほうは絵画を手元に公開し、パレットカードのほうはパレット銀行に戻します。完成させる依頼カードは、自分の手札のものでも、ギャラリーに公開されているものでも構いません。ギャラリーの依頼カードを1枚完遂するごとに、山札から依頼カードを1枚めくり、常にギャラリーが4枚になるようにします。手札の依頼カードを1枚完遂するごとに、山札から依頼カードを1枚引いて補充し、常に手札が2枚になるようにします。



これら5枚のパレットカードを差し出すことで、この依頼を完遂して13点を獲得します。



5 手札のパレットカードの枚数が上限の8枚を超えていないか確認します。

手番プレイヤーは、手番の終了時点で、手札が8枚を超えていたら、好きなパレットカードを手札から選んでパレット銀行に返却し、手札を8枚まで減らします。自分の手番終了以外のタイミングで8枚を超えていても構いません。例えば他のプレイヤーの手番において取引を行った結果、手札が8枚を超えた、これは問題ありません。ですが自分の手番の終了時には、手札が8枚を超えてはいけません。

6 最後に、パレットタイルを1枚引いて手に加え（これで再び2枚になるはずですが）、手番を終えます。

左隣のプレイヤーに手番を渡します。

ゲームの終了と得点計算

誰か1人のプレイヤーが、依頼カードの完成による得点「手数料ポイント^{コミッション}」を下記の分だけ稼いだら、ゲーム終了となります。

- ・4人ゲーム時：35点
- ・3人ゲーム時：40点
- ・2人ゲーム時：45点

誰かがこの点数に到達したらゲームは直ちに終了となり、最終得点の計算に入ります。

- ・完遂した依頼カードによる手数料ポイントは、そのまま得点になります。
- ・手札のうち、手元に伏せられて残っている2枚の依頼を完遂するために必要なパレットカードについては、そのパレットカードに示されたポイント「パレット・ポイント」が得点になります（ギャラリーに出ている依頼カードは使えません）。注意すべき点として、1枚のパレットカードでパレット・ポイントを重複して獲得することはできません。例えば手元の依頼がどちらも「緑 green」を必要とするものだったとしても、手元に緑のパレットカードが1枚しかなければ、緑について獲得できるパレット・ポイントは依頼1枚分の1点だけです。緑が2枚ないと、緑のパレット・ポイントを2回分（依頼カード2枚分）受け取ることはできないのです。（依頼の完遂と関係ないパレットカードについては、パレット・ポイントは受け取れません）
- ・同じ画家の依頼カードを複数完成させた場合、その画家による「手数料ポイント」の合計点に応じた得点「画家ボーナス・ポイント」が入ります。

その画家による手数料ポイントの合計	ボーナス・ポイント
15 ~ 17	3
18 ~ 22	4
23 ~ 27	5
28 ~ 31	6

以上の合計得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、

- ・完遂した依頼の枚数が多いほうを優位とします。
- ・それも同じなら、獲得したパレット・ポイントの多いほうを優位とします。
- ・それも同じなら、獲得したボーナス・ポイントの多いほうを優位とします。



得点計算の例

ジェニー

完遂した依頼

手札のパレット・ポイント

13 + 12 + 9 + 5 = 39 点

ポール

完遂した依頼

画家ボーナス
「ダ・ヴィンチ
Da Vinci」
手数料15点→ボーナス3点

8 + 7 + 16 + 3 = 34 点

ジョエン

完遂した依頼

手札のパレット・ポイント

16 + 15 + 9 + 4 = 44 点

アレックス

完遂した依頼

画家ボーナス
「ヴァン・ゴッホ
Van Gogh」
手数料27点→ボーナス5点

13 + 14 + 7 + 5 = 39 点

上図の例では、ジョエンが「笛吹く少年 The Fifer」を完遂させ、4人ゲームでの目標手数料ポイントである35点を突破して、ゲームを終了させています。得点計算では手数料ポイントに加え、画家ボーナスと、手元の依頼の完遂に関するパレットカードのポイントも勘定に入れます。この例ではジョエンが44点で勝利、ジェニーとアレックスが39点で続きます(手数料ポイントも同じなので、パレット・ポイントの差でジェニーのほうが上の順位になります)。ポールが最下位ですが、ポールも素敵な時間を過ごしたことでしょう。



Pastiche

recreate the world's
greatest masterpieces

デザイナーより：

妻の Lisa と、Traci Bennett, John Williams, James Warner へ、支援と激励を頂いたことに感謝します。そして the Board Game Designers Guild of Utah の仲間には、長きにわたるテストプレイの時間と洞察そして友情に対し、ここに謝意を表します。



クレジット

ゲームデザイン、レイアウト、ルール：Sean D. MacDonald

デヴェロップメント：Rick Soued, Gryphon Games

グラフィック、プロダクション：Pixel Productions, Inc.

使用している絵画はニューヨーク市 Bridgeman Art Library の許可によるものです



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F
E-mail: info@newgamesorder.com
URL: <http://newgamesorder.com>



© FRED Distribution. All Rights Reserved.
www.fredistribution.com